

- ▶ Scrivere un programma che simuli il gioco della **morra cinese** fra due giocatori, ovvero che legge due valori **v1** e **v2** che rappresentano uno dei tre valori “forbici”, “carta” e “sasso” e quindi stampa il vincitore oppure indicare che il gioco è pari. Si ricorda che “forbici” batte “carta”, “carta” batte “sasso” e, infine, “sasso” batte “forbici”.